Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

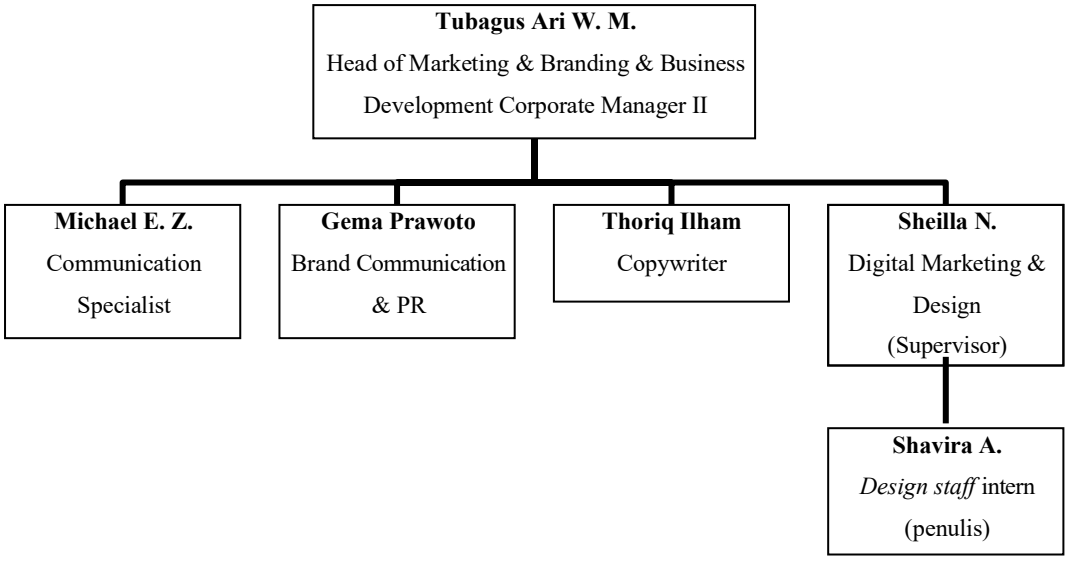
BAB III
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Penulis berkedudukan sebagai peserta magang sebagai *design staff* selama melakukan magang di KGXPress. Sebagai *design staff intern* penulis ditempatkan di dalam divisi *Marketing Communication* membantu pekerjaan *design* dan animasi untuk segala keperluan yang berhubungan dengan KGXPress.

1. Kedudukan

Penulis berperan sebagai *motion graphic designer* sekaligus *graphic designer* untuk media sosial dari KGXPress. Untuk media sosial, penulis mengerjakan bagian dari pekerjaan supervisor. Selain itu, penulis juga mengerjakan *video editing* dan animasi untuk program training yang dimiliki HR. Untuk anak magang diwajibkan untuk mengerjakan bahan untuk program training HR tersebut. Semua pekerjaan yang dilakukan penulis harus melalui pengawasan dari supervisor sebelum dapat di-*upload* dan diberikan kepada pihak yang *request* konten.



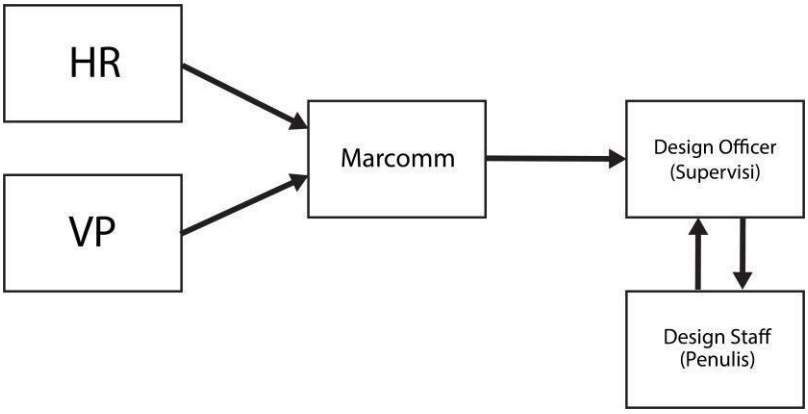
Gambar 3.1. Bagan Struktur Organisasi Divisi *Marketing Communication*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Koordinasi

Untuk konten media sosial, divisi Marcomm membuat konten setiap harinya untuk feeds Instagram. Pembuatan desain konten untuk feeds Instagram ini merupakan tanggung jawab dari supervisor penulis. Penulis sebagai *design staff intern* yang bekerja di bawah supervisor diberikan kesempatan untuk mengerjakan konten-konten ringan di hari tertentu. *Brief* konten disampaikan ke penulis biasanya hanya tema atau referensinya saja, lalu penulis mengerjakan *motion graphic* berdasarkan referensi yang sudah diberikan. Sedangkan, untuk konten media sosial yang agak berat, biasanya penulis membantu setengah pekerjaan supervisor jika supervisor sedang kewalahan. Konten ini biasanya berupa desain promosi yang *hard selling*.

Setelah penulis selesai membuat konten, konten akan diberikan kepada supervisor untuk *preview* sebelum *upload.* Setelah supervisor memberikan revisi dan penulis memberikan hasil yang sudah direvisi, barulah konten akan diperlihatkan kepada seluruh divisi Marcomm untuk dicek kembali oleh *content creator* dan kepala divisi. Jika tidak ada lagi masukan dan revisi yang diberikan, maka barulah konten bisa di *upload* ke instagram official KGXPress.

Proses koordinasi pembuatan konten untuk program training HR yang diberikan kepada penulis berbeda dengan koordinasi pada konten media sosial. Dari pihak HR akan mengkontak supervisi penulis secara langsung untuk memberikan *brief* konten melalui *e-mail*. Supervisi akan langsung mem *forward e-mail* tersebut ke penulis. Konten untuk program training ini biasanya berupa desain dan *offline & online video editing*. Setelah penulis menyelesaikan setiap konten, penulis menunjukkan terlebih dahulu kepada supervisi. Jika sudah sesuai dengan standar desain yang sudah ada, maka akan langsung dikirimkan ke HR.



Gambar 3.2. Bagan alur koordinasi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel berisi detail pekerjaan yang dikerjakan penulis selama melakukan magang:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I	Sistem POS (HR Sharing Knowledge Program)	• Melakukan offline editing untuk video durasi 1 jam • Membuat *motion graphic* untuk isi video
2	II	Sistem POS (HR Sharing Knowledge Program)	• Melanjutkan offline editing video durasi 1 jam • Membuat *motion graphic* untuk pembuka dan penutup video • Membuat aset dan layout desain untuk *handbook*
3	III	Sistem POS (HR Sharing Knowledge Program) & post instagram	• Membuat aset dan layout desain untuk *handbook* • Mendesain post untuk hari olahraga nasional • Membuat *motion graphic* dengan

			tema “Happy Weekend”
4	IV	Post Instagram & konten HR sharing knowledge program	• Membuat *motion graphic* untuk media sosial untuk sosialisasi ‘PSBB’ fase II • Mendesain infografis mengenai online meeting • Revisi editing video tutorial sistem POS
5	V	Konten HR sharing knowledge program & Rebrand logo KGXPress	• Revisi editing video tutorial sistem POS • Membuat planning konsep dan storyboard untuk video animasi rebrand logo
6	VI	Rebrand logo KGXPress & konten HR sharing knowledge program	• Membuat aset dan animasi untuk video rebrand logo • Membuat 1 desain untuk infografik mengenai istilah dalam logistik dan ekspedisi
7	VII	Konten HR sharing knowledge program & post instagram	• Membuat 6 desain untuk infografik mengenai istilah dalam logistik dan ekspedisi • Membuat desain untuk post kalender cuti tahun 2021 • Membuat desain untuk mepromosikan program promo ‘Konkrit’ KGXPress
8	VIII	Rebrand logo KGXPress & panduan KGXPress Point	• Revisi konsep dan animasi *motion graphic* untuk video rebrand logo • Mendesain dan layouting buku panduan untuk unit KGXPress

			Point
9	IX	Panduan KGXPress Point & konten HR sharing knowledge program	• Melanjutkan desain dan layouting buku panduan untuk unit KGXPress Point • Offline editing untuk video learning penggunaan CRM
10	X	Konten HR sharing knowledge program	Offline editing dan *motion graphic* untuk video learning penggunaan CRM
11	XI	Post Instagram & Video Ralali.com	• Membuat *motion graphic* untuk *microblog* konten Instagram dengan judul '5 Tips Ampuh Tetap Sehat di Musim Hujan' • Offline & online editing untuk video pengenalan warehouse dan dokumentasi kerjasama dengan Ralali.com

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melakukan kerja magang di KGXPress, penulis mendapatkan tanggung jawab mengerjakan beberapa animasi dan desain grafis.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dalam proses pengerjaan beberapa *task* yang diberikan, penulis banyak menggunakan *style* ilustrasi *vector* minimalis. Oleh karena itu aplikasi yang penulis sering gunakan ialah *Adobe Illustrator* dan *Adobe After Effect*. Kemudian untuk video editing penuli menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Dalam pengerjaan tugas, penulis menggunakan palet warna dan ketentuan *branding* dari ketentuan yang sudah ada.

3.3.1.1. HR Sharing Knowledge Program

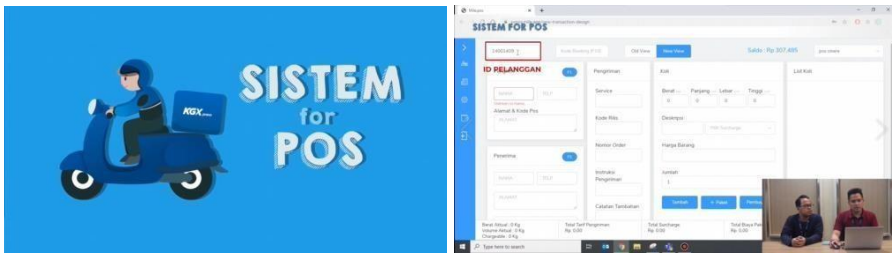
Program ini berisi mengenai tutorial dan infografis untuk pengenalan istilah dalam ekspedisi dan cara kerja sistem-sistem yang ada. Penulis

berkesempatan untuk mengerjakan sebuah video tutorial untuk sistem POS KGXPress berdurasi 1 jam. Pengerjaan berupa editing video dan audio serta membuat opening dan transisi menggunakan *motion graphic.* Supervisor memberikan penulis file mentah video dan audio yang terpisah-pisah untuk disatukan menjadi sebuah video panjang. Untuk *motion graphic*-nya penulis dibebaskan oleh supervisor untuk berkreasi sebaik mungkin.

Pertama-tama, penulis melakukan *offline editing* terlebih dahulu dengan menyatukan video dan audio yang terpisah-pisah. Terdapat 2 video dan 1 audio untuk setiap bagian rekaman, 1 video *screen record* sistem dan video lainnya ada *host* yang menjelaskan tutorialnya. Dengan mengikuti referensi video tutorial yang biasanya ada di *youtube*, penulis membuat posisi video *screen record* full memenuhi layar sedangkan video *host* dibuat dengan *scale* 15% di ujung bawah kanan. Ini supaya penonton nantinya bisa langsung fokus pada praktek penggunaan sistemnya. Penulis mengerjakan *offline editing* dengan aplikasi *adobe premiere pro*. Setelah itu, barulah penulis pindah ke *after effect* untuk membuat animasi *text* dan kotak untuk menunjukkan poin-poin yang disebutkan oleh *voiceover*. Supervisor memberikan *brief* untuk warna kotak dan tulisan harus menggunakan warna merah supaya mudah dilihat dan jelas. Penulis menggunakan *font* 'Monsterratt' sebagai *font* yang terlihat professional dan biasanya digunakan pada desain-desain KGXPress.

Setelah mencari referensi visual dan *motion* yang mendukung, penulis mulai membuat aset untuk bagian opening video. Dengan mempertimbangkan isi dari video dan identitas dari KGXPress sendiri, penulis memutuskan untuk membuat animasi kurir yang sedang mengantar paket dengan motor. Pembuatan aset dilakukan di *adobe illustrator* dengan memisahkan bagian-bagian aset menjadi layer yang berbeda-beda untuk memudahkan penulis menganimasikannya. Untuk warna pada aset, penulis mengambil palet warna dari seragam resmi kurir KGXPress yaitu biru muda, biru tua, dan hitam.

Penulis membuat animasi motor yang bergerak selama 2 detik dengan teknik *seamless*, sehingga animasi motor ini bisa ditambahkan sebanyak apapun dan tetap terlihat menyambung. Selama 2 detik tersebut penulis banyak menggunakan expression 'loopOut("pingpong")' dan untuk *rotation* pada roda menggunakan expression 'time*200'. Expression ini dipakai agar penulis dapat mencapai hasil *seamless* yang diinginkan, juga pengerjaan jadi lebih cepat. Setelah animasi kurir sudah jadi, penulis memasukkan judul 'Sistem for POS' dengan menggerakkan *position*-nya saja.



Gambar 3.3. Hasil pengerjaan video Sistem for POS

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Antar video yang sudah digabungkan, terdapat beberapa segmen yang berjeda sehingga diperlukan transisi. Penulis menggunakan animasi *liquid* dengan menggunakan referensi cairan cat yang menetes. Untuk warna penulis menggunakan warna biru muda yang agak berbeda dari warna biru pada animasi kurir. Transisi *liquid* ini juga digunakan sebagai transisi dari *opening* judul ke bagian isi.

Setelah *editing* sudah sesuai dengan *briefing* dan ketentuan yang diminta, penulis menunjukkan terlebih dahulu hasilnya kepada supervisor. Pada video *screen record* terdapat *watermark* aplikasi *recording* yang belum penulis hapus, sehingga supervisor merevisi bagian tersebut. Penulis lalu melakukan revisi dan setelahnya langsung dikirimkan kepada supervisor untuk diberikan kepada HR. HR memberikan revisi pada bagian audio, penulis diminta untuk memotong sehingga tidak ada jeda yang

terlalu panjang dan *host* tidak terdengar terbata-bata. Selain itu juga terdapat revisi bahwa belum ada logo dan bagian *closing* pada video.

Untuk *closing*, penulis diberikan *brief* oleh supervisor hanya perlu memakai *solid* dengan warna biru, lalu memainkan *opacity* nya saja kemudian logo KGXPress ditaruh di tengah layar. Penulis membuat *closing* persis sesuai dengan *brief* yang diberikan. Untuk logo juga ditaruh sepanjang video di pojok kanan atas video. Supervisor memberikan referensi dari animasi logo NET. yang transparan dan berulang animasinya secara berkala. Setelah penulis membuat animasi logo yang agak rumit, supervisor memberikan revisi untuk membuat animasi yang simpel saja yaitu hanya bergeser muncul ke arah kanan. Barulah kemudian setelah hasil revisi disetujui oleh supervisor, dikirimkan ke HR untuk dipublikasikan.

3.3.1.2. Media sosial

Untuk media sosial, penulis mengerjakan 1 konten untuk hiburan, 4 konten infografis dan 1 konten untuk promosi. Untuk konten hiburan penulis diberikan kesempatan untuk mengerjakan *motion graphic* untuk konten dengan tema *happy weekend*. Supervisor memberikan *brief* bahwa penulis bisa berkreasi sebebas mungkin karena ini adalah konten hiburan. Penulis membuat animasi sederhana berdurasi 20 detik dengan konsep seseorang yang saat *weekday* bekerja, saat tulisan ‘happy’ dan ‘end’ muncul maka ruangan bekerja itu digantikan oleh perabotan ruang santai seperti TV dan sofa. Untuk konten ini penulis tidak mendapatkan revisi apapun setelah diajukan, sehingga langsung di-*upload* ke instagram.

Gambar 3.4. Konten hiburan (kiri) dan konten kalender tahunan (kanan)
(Diambil dari https://www.instagram.com/kgxpress/?hl=en)

Konten infografis yang penulis kerjakan berupa konten kalender tahunan, tips, dan *campaign* PSBB fase II. Pada konten kalender tahunan supervisor memberikan list daftar tanggal dari website kementrian. Untuk konten ini hanya diminta desain saja dan penulis dibebaskan namun dianjurkan untuk mengikuti *post* yang sudah pernah dibuat oleh akun instagram lainnya. Supervisor juga meminta *request* untuk menggunakan aset kurir menaiki motor di pojok bawah, hal ini segera penulis lakukan. Setelah selesai, konten diberikan langsung kepada supervisor untuk di-*upload* dan tidak ada revisi.

Untuk konten PSBB, penulis membantu pekerjaan yang dilimpahkan untuk supervisor. Konten ini merupakan konten *request* dari VP dan *head division*. Dalam *brief* yang diberikan untuk tim desain terdapat 4 konten, supervisor memberikan 2 dari konten untuk dibuat *motion graphic* sederhana. Konten yang pertama hanya berupa *emergency box* dengan alarm dan tulisan PSBB. Penulis hanya memainkan *scale* untuk memunculkan objeknya, kemudian untuk tulisannya penulis menggunakan *expression* wiggle (x, x) untuk membuatnya bergerak secara *infinite* dan *random*. Konten yang kedua berisi penyuluhan supaya masyarakat memakai masker. Untuk tulisannya penulis memainkan *position* dalam opsi *animation text* sehingga bergeraknya per huruf. Lalu penulis membuat *masking* di bawah tulisannya menggunakan rectangle dan mengubah opsi *track matte* menjadi *Alpha Inverted*. Untuk gambarnya hanya digerakkan ke samping dan penulis membuatnya seakan-akan

infinite dengan menyambungkan 2 *composition* yang sama pada satu *timeline*.

Gambar 3.5. Konten PSBB fase II

(Diambil dari https://www.instagram.com/kgxpress/?hl=en)

Konten infografis selanjutnya ialah konten yang memberitahu tips bertahan di musim hujan. Penulis diberikan *brief* berupa *list*, kemudian menjadi ide untuk penulis membuat konsepnya seperti *microblog* tapi dengan animasi. Dalam merancang konsep animasinya, penulis mencoba untuk menggunakan *plugin* DUIK bassel 2 untuk *rigging* karakter. Ini dipertimbangkan sebagai salah satu cara agar proses animasi lebih cepat. Namun, dikarenakan *deadline* yang pendek, maka penulis hanya memakai *rigging* untuk satu gerakan saja. Untuk gerakan yang lain penulis membuatnya sederhana dengan memainkan *scale, position,* dan *rotation.* Setelah selesai, penulis memberikan kepada supervisor yang memberikan revisi bahwa pergerakan animasi terlalu cepat. Penulis memperbaiki dengan menggunakan *time stretch* yang penulis ubah jadi 120%. Kemudian setelah dikembalikan lagi kepada supervisor, langsung disetujui.

Gambar 3.6. Konten tips

(Diambil dari https://www.instagram.com/kgxpress/?hl=en)

Untuk konten promosi, penulis diberikan *brief* membuat desain *multiple post*. Menyesuaikan dengan *brief* tulisan dari konten, penulis membuat sekitar 5 *post* untuk dijadikan sebagai *multiple* termasuk *cover*. Karena konten promosi ini berupa komedi, penulis menyesuaikan ilustrasi yang lucu pula tapi tetap simpel. Setelah penulis menyelesaikan pengerjaan, penulis menunjukkan kepada supervisor. Supervisor tidak memberikan revisi, namun untuk *cover* dirasa tidak sesuai dengan konten Instagram lainnya sehingga supervisor membuat ulang *cover*-nya.

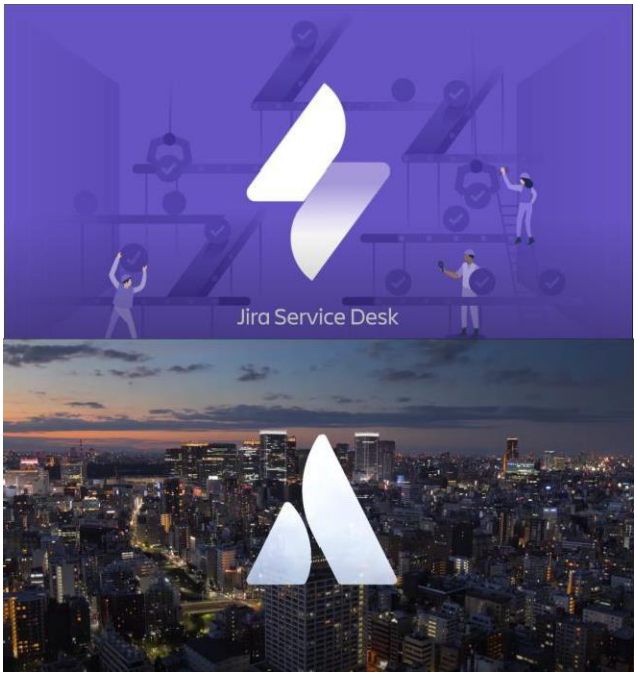
Gambar 3.7. Konten promosi

(Diambil dari https://www.instagram.com/kgxpress/?hl=en)

3.3.1.3. Rebranding Logo KGX

KGXPress melakukan *rebranding* logo menjadi KGX saja untuk menyesuaikan dengan perkembangan *brand* KGXPress sendiri. Penulis diberikan tanggung jawab oleh kepala divisi Marcomm untuk menjadi PIC dari proyek perkenalan *rebranding* logo ini melalui media animasi. Meskipun begitu, pengerjaan dan seluruh konsep tetap didiskusikan

bersama dengan supervisi. Pertama-tama supervisi menginstruksikan penulis untuk menunjukkan beberapa referensi dan konsep kasar yang dibayangkan penulis. Setelah menemukan dan menganalisa sekitar lebih dari 10 referensi dari youtube dan vimeo, penulis mulai membuat konsep kasar dalam bentuk *storyboard*. Menyesuaikan dengan keperluan dari pembuatan animasi ini, penulis hanya membuat *storyboard* untuk durasi video sekitar 1-2 menit.



Gambar 3.8. Referensi animasi
(Diambil dari https://www.youtube.com/watch?v=MlknBkt3KLo&t=10s)

Setelah selesai membuat konsep versi penulis, penulis mengirimkan kepada supervisor untuk dilihat apakah sudah bisa menyampaikan pengenalan logo dengan baik. Dari *storyboard* dan konsep yang sudah dibuat oleh penulis, dimodifikasi kembali oleh supervisor dengan referensi-referensi tambahan yang dikirimkan ke penulis. Penulis kemudian memberikan tambahan untuk konsepnya, lalu disetujui oleh supervisor. Konsep akhir pada tahap ini mengambil *heavy reference* dari brand ‘Atlassian’ yang memperkenalkan logo baru mereka dengan animasi yang simpel. Videonya yang berjudul ‘Our bold new brand’ lebih banyak

menunjukkan modifikasi ilustrasi dan pengaplikasian dari logo baru mereka, serta memperkenalkan apa yang dilakukan oleh Atlassian secara *compact*.

Gambar 3.9. Hasil pengerjaan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis mengaplikasikan referensi pada konsep yang dibuat bersama dengan supervisor sebagai berikut. Secara berurutan, untuk bagian awal memakai konsep dari supervisor dengan menunjukkan transportasi apa saja yang digunakan oleh KGXPress dalam mengirimkan ekspedisi mulai dari truk, mobil, lalu motor. Kamera lalu *zoom* ke roda belakang motor yang sedang berputar yang kemudian di-*reshape* menjadi logo. Setelah itu, terdapat penjelasan setiap subunit dari KGX yakni ada KGXPress, KGXPress point, dan KGX Logistic. Di setiap munculnya logo masing-masing subunit, pada *background* terdapat animasi dan video seperti pada referensi gambar 3.8. Setelah penjelasan subunit, dimasukkan animasi *location point* dengan *background* video peta dari Sumber: Dokumentasi Pribadi supervisor. Video diakhiri dengan menggunakan konsep yang dibuat oleh penulis, yaitu animasi 4 tangan orang yang

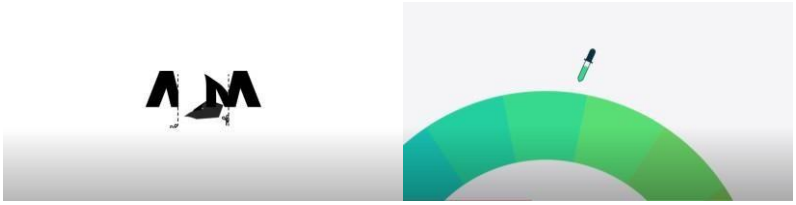
berbeda memegang kardus yang ada di tengah bersamaan dengan munculnya logo dan slogan KGX yang baru.

Storyboard kemudian ditunjukkan kepada seluruh tim Marcomm dalam format pdf. Dikarenakan konsep yang masih kasar, maka penulis diinstruksikan untuk mengerjakan terlebih dahulu animasinya secara keseluruhan. Proses pengerjaan memakan waktu kurang lebih 4 hari sampai video yang berdurasi 2 menit tersebut selesai. Setelah itu, hasil dikirimkan penulis kepada supervisor untuk dilihat. Tidak ada revisi yang diberikan oleh supervisor, sehingga video langsung ditunjukkan kembali kepada seluruh anggota divisi Marcomm.

Berikut adalah *feedback* yang diberikan terhadap konsep dan animasi secara keseluruhan. Pertama untuk alur penceritaan perubahan logo baru dan visi misi dari perubahannya masih tidak jelas atau kurang literal. Kemudian, ada beberapa aset yang tidak cocok dengan fungsi kerja dari salah satu subunit. Lalu pada saat peta dimunculkan, karena berupa video yang bergerak dan *location point* hanya diam di tengah, ada beberapa saat menunjuk ke laut. Diberikanlah masukan untuk membuat petanya diam saja supaya tidak menunjuk ke laut. Terakhir, diberikan referensi tambahan dari video rebrand android yang kemudian menjadi acuan penulis dan supervisor untuk mengubah konsep.

Konsep yang sudah direvisi dikerjakan kebanyakan oleh supervisor dengan tetap mempertahankan *shot* akhir yang sudah dibuat penulis untuk konsep awal. Pada konsep yang terbaru, bagian awal hanya menunjukkan motor saja untuk ditransisikan rodanya menjadi logo lama perusahaan berwarna putih. Setelah itu ditunjukkan secara jelas bagian apa saja yang dibuang dari logo mereferensikan dari video rebrand brand Moviment seperti pada gambar 3.10(a). Setelah logo baru dimunculkan, muncul *color palette* yang selanjutnya akan di-*eye drop* seperti referensi video rebrand android pada 3.10(b). Logo yang berwarna putih berubah menjadi warna biru muda, biru tua, dan putih setelah diwarnai. Lalu setiap subunit dimunculkan logonya bersamaan dengan animasi pada *background*.

Animasi di *background* menunjukkan secara literal dan runtut apa fungsi dari setiap subunit. Penulis menggunakan aset truk, kurir, *warehouse*, dan kardus yang sudah dibuat oleh supervisor. Setelahnya, masih sama menggunakan *location point* pada peta, tapi petanya sudah tidak bergerak dan ada *zoom out* seluruh peta Indonesia.



Gambar 3.10. (a) Referensi animasi video rebrand logo Moviment (kiri) dan (b) Android (kanan)
(Diambil dari https://www.youtube.com/watch?v=l2UDgpLz20M dan https://www.youtube.com/watch?v=WVPEpeWw78Y)

Durasi pengerjaan animasi dengan konsep yang sudah direvisi hanya diberikan waktu 2 hari saja. Untuk menyesuaikan dengan *deadline* penulis harus melakukan pekerjaan di rumah menggunakan PC supaya bisa lebih cepat. Setelah selesai, penulis memberikan hasil pekerjaan kepada supervisor terlebih dahulu. Supervisor memberikan *feedback* bahwa menurutnya *flow* animasi yang penulis buat terlalu cepat. Setelah diperbaiki, penulis memberikan hasilnya ke supervisor untuk dimasukkan *sound effect* dan musik. Hasil diperlihatkan kembali ke seluruh anggota divisi Marcomm dan disetujui untuk disebarkan sebagai pengumuman ke seluruh karyawan KGXPress.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan penulis selama melakukan proses magang ialah pemberian tugas yang mendadak dengan *deadline* yang mepet, terutama untuk media sosial. Selain itu, dikarenakan tidak diberikan fasilitas PC saat bekerja di kantor, penulis menggunakan laptop pribadi dan ini cukup memperlama laju pekerjaan penulis. Dengan laptop yang tidak terlalu *compatible* untuk render video dan animasi, membuat waktu penulis habis hanya untuk menunggu video

berdurasi 1 jam yang membutuhkan waktu render lebih dari 2 jam. Menurut penulis sangat tidak efisien, dikarenakan penulis jadi harus bekerja dengan lebih cepat lagi pada saat proses pembuatan animasi supaya bisa memenuhi *deadline*.

Kemudian, dalam divisi yang ditempati oleh penulis tidak ada yang ahli mengerjakan animasi dan video sehingga penulis kurang mendapatkan pengajaran yang dalam hal teknis. Ini membuat penulis harus mencari sendiri jika mengalami kendala teknis dalam proses pengerjaan. Yang terakhir, untuk *style* desain sendiri, penulis masih sedikit terkendala untuk mengikuti *tone* warna yang sudah ditentukan untuk KGXPress dan *style* ilustrasi dari supervisi. Dikarenakan mayoritas pengerjaan desain dilakukan oleh 1 orang saja, ketika hasil kerja penulis ditaruh di media sosial masih kurang selaras dengan konten lainnya.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala yang penulis temukan, penulis mendapatkan beberapa solusi selama menjalankan proses magang. Dalam mengatasi kendala perangkat yang kurang *compatible*, penulis menggunakan PC pribadi yang ada di rumah. Sehingga, ketika harus *render* animasi/video berdurasi panjang dengan *deadline* yang pendek, penulis akan membawa pulang pekerjaan ke rumah. Penulis juga akan memberitahu sebelumnya permasalahan yang penulis hadapi beserta solusinya kepada supervisor, sehingga akan diberikan keringan untuk pengumpulan *deadline*.

Solusi untuk kendala berikutnya, penulis mendapatkan solusi dengan mencari sendiri solusinya melalui internet. Ini membuat penulis semakin mandiri dalam melakukan *research*. Selain itu, supervisor penulis masih merupakan lulusan desain, maka untuk kendala secara konsep dan desain masih ada yang mengajarkan. Lalu, untuk menyesuaikan *style* dan *tone* dengan yang sudah ada, penulis biasanya mengambil desain yang sudah ada sebagai salah satu referensi. Untuk warnanya penulis sebisa mungkin selalu menggunakan *eye drop* juga dari konten yang sudah ada.